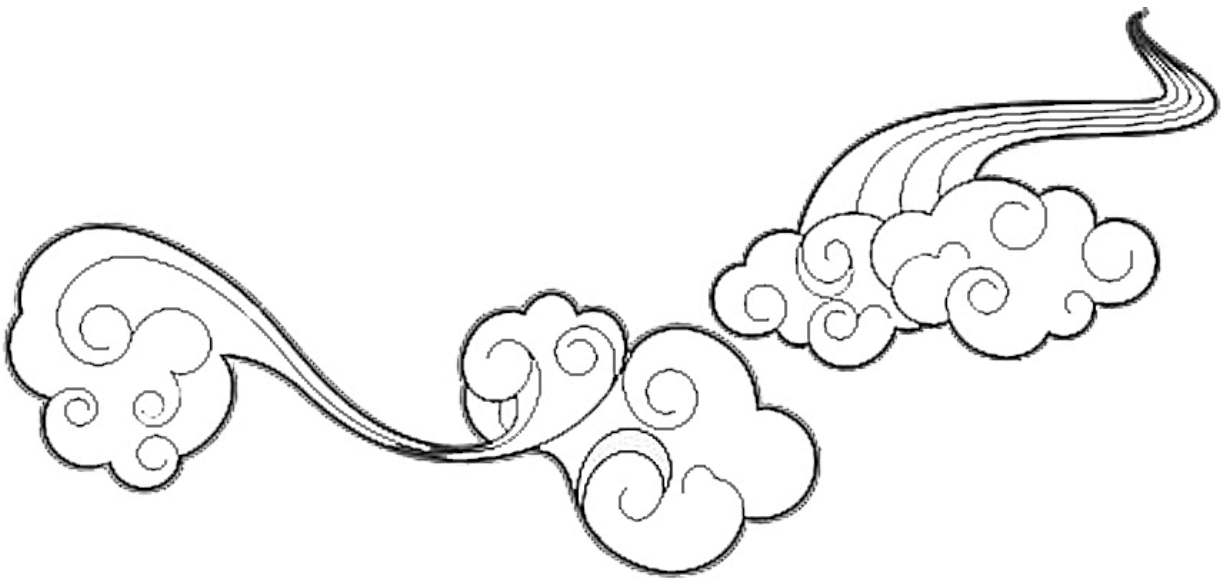
Le Monde des Brumes



Le Monde des Brumes

Hack d'INFLORENZA - Monde médiéval-fantastique asiatique

Olivier SENILLOU - 29/07/14

Le Monde

Le monde des brumes est une gigantesque mer sans fin ou ne subsiste jamais la moindre terre émergée. Dans un ciel semblant également sans limite (ou peu s'en faut) flottent des îles innombrables à diverses hauteurs et voyageants anarchiquement au gré des vents. En son centre, la plus grosse d'entre-elles - l'île de ZHONG. - est celle de l'empereur LI, le souverain incontesté des cieux et des terres existantes. Siège du pouvoir politique des îles, elle a environ la taille de l'Europe et est parfaitement autosuffisante avec ses près de 3 millions d'habitants (tous humains).

Une roche, le FUU, d'une couleur bleu claire cristalline permet une fois lié à la coque de voilier de voyager entre les îles célestes en planant doucement porté par les vents. Le métier de marin est dangereux et donc bien payé. La monnaie est un coquillage rare et nacré nommé le KO. Son origine est mystérieuse mais on le dit issus de pèches dans les profondeurs de l'océan ou nul ne va. Celui-ci, insondable, a dit-on avalé un grand nombre de marin qui ont tentés de pécher les précieux coquillages car il est en permanence déchainé par des tempêtes millénaires. Les marins évitent donc de voguer proche du niveau de la mer où ils risquent d'être emportés par les vents et s'abimer en mer...

L'année est découpée en 13 mois de 28 jours. Chacun de ces jours durent 20 heures à part égale de jour et de nuit. L'heure qui précède le levé ou le couché du soleil et celle qui le suit (soit 2 heures par jour) sont frappés d'un phénomène récurrent et toujours ponctuel : une brume se lève du néant et envahis les terres et la mer avant de disparaître comme elle est venu... Au coucher du soleil elle matérialise (ou transporte, l'on ne sait) une cohorte de créatures nocturnes malsaines et non humaines : les ZHÛL qui ne disparaîtrons pas avant le levé du soleil.

S'aventurer seul ou non armé en pleine nuit est s'assurer un destin funeste. L'inconscient disparaît généralement corps et biens sans laissé de trace hormis quelques fois un peu de sang, seule subsistance de son passage. La nuit est donc nommé « Domaine des ZHULS » et c'est le fléau perpétuel que doit combattre l'empereur et ses hommes. C'est bien souvent là aussi la cause d'un soulèvement populaire pour destituer ce dernier et demander à sa famille de prendre les choses en main. Nul ne sait à quoi ressemble un ZHUL, ils sont tous différents, les témoignages diverges.

Tous les empereurs se nomment LI, tel est la tradition et dure est leur tâche, lourdes leurs responsabilités.

Les plus prestigieux des empereurs ou des héros deviennent à leur mort des divinités mineurs qui rentrent dans le panthéon des « ancêtres » et sont régulièrement priés pour obtenir diverses bénédictions (bonnes récoltes, protection contre les ZHULS ou les voleurs, fertilité, victoire au combat...). Il existe même une voie de sorcellerie plutôt bien acceptée qui permet d'offrir sa vie (temporairement) pour invoquer un de ces ancêtres parmi les vivants pour un temps.

Un empereur qui deviendrait un héros de son vivant gagnerait le droit d'apposer un suffixe au « LI » traditionnel.

En dehors de ZHONG, les îles nomades souffrent toutes de 3 plaies majeures :

1/- Elles sont dépendantes du continent pour les ressources quelles ne possèdent pas et ont donc un gouverneur impérial, le MANDARIN est nommé comme noble local chargé de faire respecter la Loi impériale et verser un tribu à l'empereur.

2/- L'île est plus portée par les vents que le pesant ZHONG et peu heurter d'autres îles nomades et se briser ainsi causant de véritables ravages en perte humaines et matérielles... et personne n'y peut rien.

3/- La petitesse des îles (entre le simple rocher de quelques kilomètres carrés à la superficie de la France au maximum) n'empêche pas les ZHULS de grouiller sur ces sols et de transformer la nuit en enfer pour les insulaires. La présence d'hommes armés impériaux étant proportionnel à la taille et surtout l'importance de l'île aux yeux de l'empereur, la vie dans une île peut-être véritablement dure et les morts fréquentes.

La population d'une île varie de 25 à 250.000 âmes en moyenne.

Certains territoires se déclarent indépendants et cela ne manque pas de créer tensions politique et guerres à l'occasion.

Héros, salauds & martyrs...

Les personnages des joueurs sont tout à divers niveaux des êtres hors du commun et pour symboliser cela , ils vont être doté d'une « Bénédiction » ou d'une aptitude à la Sorcellerie et ce dès le départ.

Il est également possible dès la création de choisir de jouer un personnage important tel l'empereur LI en personne, un Mandarin ou tout autre notable, noble, héros, grand militaire ou prêtre que le Joueur désirera.

Gardez néanmoins deux choses en tête : Les hommes vivent rarement au delà de 50 ans ; un homme ou une femme de plus de 30 ans est déjà considéré comme « d'un certain age ». Le joueur devra choisir l'age de son personnage avec précaution et cela déterminera son expérience de départ comme suit :

* Le personnage à entre 13 & 25 ans :

- Il dispose de sa première phrase « Je veux »,
+ 1 phrase tiré sur la table thématique représentant un exploit personnel dont il est fier *ou* dont il souffre,

+ 1 « bénédiction » ou « don de sorcellerie » *(voir plus loin).*

* Le personnage à entre 26 & 40 ans :

- Il dispose de sa première phrase « Je veux »,
+ 1 phrase tiré sur la table thématique représentant un exploit personnel dont il est fier *ou* dont il souffre,
+ 2 autres phrases au choix du Joueur (avec tirage thématique),

+ 1 « bénédiction » ou « don de sorcellerie » *(voir plus loin).*

Comme toujours, un personnage arrivé à 0 ligne démissionne de son rôle majeur en campagne ou est tout simplement mort, en prison ou autre...

Un personnage arrivé a 12 lignes rentre dans la chronique du Jeu et son nom est inscrit dans les annales historique du monde que les Joueurs (en mode **CARTE ROUGE**) ou le **MJ** (en mode **CARTE BLANCHE**) ne manquerons pas d'inscrire car il aura marqué l'histoire du monde. Le personnage n'est plus jouable *mais* peut-être invoqué à sa mort dans le culte des ancètres.

Même s'il ne s'agit pas du monde de ***MILLEVAUX©***, les joueurs ne peuvent concevoir leur personnage qu'a partir du moment ou il est un Héros, un Salaud ou un Martyr. Le principe reste le même et les règles ne changent pas. La table thématique du jeu s'est juste adapté à cet univers différent.

4

Bénédictions & Dons de l'esprit / Sorcellerie

Les héros font des choses extraordinaires, c'est un fait...

Tous ne font pas la même chose néanmoins. Votre personnage va devoir choisir un « pouvoir » particulier parmi la liste ci-après dès sa création et il ne pourra pas en gagner plus d'un par scenario donné (en CARTE BLANCHE ou ROUGE, peu importe) et non un *par séance* comme à l'accoutumé.

Les « Bénédictions » peuvent apparaître spontanément car elles sont un don des « dieux »,
Les « Dons de l'esprit & la Sorcellerie » quant à eux sont le produit d'un travail acharné et de quelques sacrifices généralement...

Ces pouvoirs sont classés par ordre de rareté (à titre indicatif) du moins rare au plus rare.

Une nouvelle règle s'applique néanmoins :

* Les « Bénédictions » ne comptent pas dans la limite des 12 lignes & ne peuvent être rayées. On peut avoir jusqu'à 3 bénédictions pour un personnage donné,
* La « Sorcellerie & les Dons de l'esprit » sont des lignes comme les autres elles !

Voici la liste des Bénédictions disponible :

* « Bénédiction des Vents »,
* « Bénédiction de l'Onde »,
* « Bénédiction de la Terre-Mère »,
* « Bénédiction du Feu, de la Lumière & des Ombres »,
* « Bodhisattva »,

Plus rare, viennent ensuite des Dons de l'esprit et de la Sorcellerie :

* « Magie Élémentaire »,
* « Invocation des ancêtres »,
* « Illusionnisme »,
* « Alchimie »,
* « Magie Divinatoire »,
* « Magie du Mao »,
* « Magie de la nuit et des brumes ».

Bénédiction des Vents

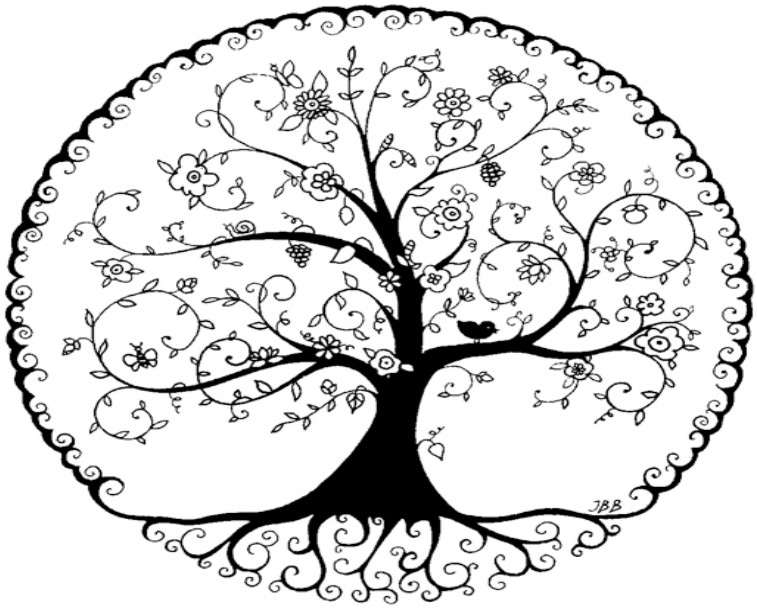
Probablement la plus courante des bénédictions, elle permet au Héros de défier la graviter dans des ballets aériens de légendes. Voici ce que permet de faire ce don :

* Courir sur les murs pendants quelques secondes,
* Courir sur l'Eau pendant une durée un peu plus longue,
* Faire des bonds de 6 à 7 mètres sans effort même en hauteur,
* Planer sur de petite distance ou plus loin à l'aide des courants aériens mais jamais pour s'élever dans les airs,
* Tenir en équilibre sur des surfaces minuscules, en mouvement ou instables.

Bénédiction de l'Onde

Seconde plus courante des bénédictions, elle permet au Héros une grâce et une souplesse inégalée même pour les plus grands athlètes. Voici ce que permet de faire ce don :

* Se déplacer avec classe et sans bruit, presque sans toucher le sol, avoir une grâce féline,
* Se contorsionner les membres dans des postures impossibles pour pouvoir se faufiler dans des endroits exigus ou se libérer d'entraves,
* Pouvoir retenir sa respiration pendant près de 10 minutes sans efforts avec ou sans mouvement,
* Pouvoir survivre sans eau pendant près de 20 jours sans en souffrir,
* Arrêter ses hémorragies d'un simple geste,
* Faire de chacun de ses membres une arme dangereuse et manier de multiples armes en même temps.



Bénédiction de la Terre-Mère

Troisième des bénédictions, elle permet au Héros d'être un roc que l'on ne peut déraciner ou un roseau qui ploie au vent comme personne. Avec cette bénédiction, l'on rentre dans le cadre des dons qui commencent à être plutôt rare. Voici ce que permet de faire ce don :

* Ne pas bouger, rester sur place contre vents et marées ou toute forme de poussée,
* Guérir deux fois plus vite de ses blessures,
* Rester fertile malgré son age,
* Durée de vie moyenne passant à celle du centenaire (!),
* Fort comme un taureau & solide comme un bœuf, brise les rocs à main nus,
* Main verte en toute circonstances,
* Aimé des animaux & de la nature,
* Jamais malade.

Bénédiction du Feu, de la Lumière & de l'Ombre

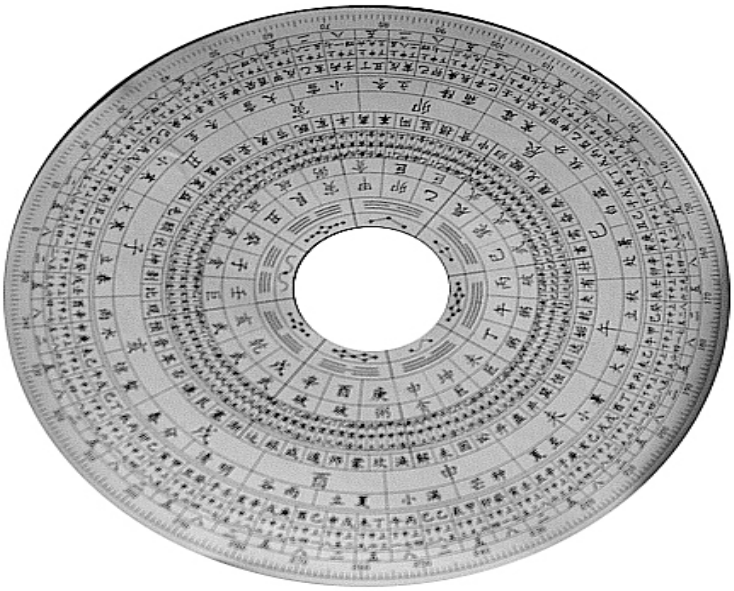
Dernière des bénédictions les plus connus, elle est officiellement considérée par le clergé du TAO *(voir plus loin)* comme une « malédiction ». En effet, bien qu'elle ne soit pas intrinsèquement mauvaise, tout ceux qui en furent le porteur firent de terribles choses et cela a amené une bien curieuse tradition en terre des brumes : l'on brule à l'épaule gauche de la marque sainte du TAO (yin/yang) le nouveau né ! S'il est marqué, il est saint – n'a pas le don et vivra donc. Dans le cas contraire, on le tue... Ne pas avoir la marque est des plus suspicieux bien sur. Voici ce que permet de faire ce don :

* Le Feu ne brûle pas le possesseur (aucune marque), la fumée ne l'étouffe pas non plus,
* La Lumière ne l'aveugle pas,
* L'Ombre et la nuit ne l'empêche pas de voir clairement et se yeux luisent à la Lune tel l'Or,
* Les ZHULS ne l'attaqueront pas sauf s'ils sont poussés à bout,
* S'il reste immobile, l'on ne le voit pas,
* Il ne connait jamais la peur sous aucune forme.

Bénédiction du Bodhisattva

Ce dernier don fait du Héros un personnage à part dans la continuité de toutes histoires. Le personnage est un « saint » du TAO, il a atteint l'équilibre parfait au sein de son corps, son âme et son esprit. C'est un illuminé, le parfait mystique qui n'a plus rien à prouver et par conséquent il lui est impossible d'être autre chose qu'un HEROS ou un MARTYR... il ne peut être un SALAUD. La plupart n'obtiennent ce don qu'avec l'age mais il est possible de naitre Bodhisattva ! (Le Bodhisattva est un Illuminé qui ne retourne pas au royaume céleste de l'Au-delà après son illumination mais décide de rester sur Terre pour aider l'homme). Voici ce que permet de faire ce don :

* Le personnage ne connait pas la peur,
* Le personnage ne connait la douleur (physique) qu'avec distance, sans hurlements,
* Le personnage ne connait PAS la souffrance (morale) et prend toujours par conséquent le choix quand il a des dés de PUISSANCE d'ignorer la SOUFFRANCE (sauf si Physique),
* Le personnage peut survivre et fonctionner normalement en l'absence de sommeil, eau & nourriture sur de longues périodes, il a peu de besoins en général,
* Le personnage voit l'Au-delà, les esprits des morts ou de la nature et peut leur parler,
* Ami des animaux,
* Il est totalement immunisé aux influences sociales ou magiques qui tendrait à le pousser, l'obliger à commettre directement ou indirectement un acte délictueux, mauvais ou amoral,
* Le personnage possède une aura hors du commun qui peut être visible à l'occasion,
* Le personnage a des « intuitions » diverses et variées...



La SORCELLERIE

La Magie est versatile et plutôt mal vu dans le Monde des brumes car elle a tendance à faire peur aux gens du commun par son aspect et il est connu qu'elle attire les ZHULS si elle est n'est pas pratiquée dans le strict cadre d'un temple. Longue et difficile d'apprentissage, la sorcellerie est de surcroit le don de l'esprit qui généralement « coûte » quelque chose à son praticien comme un contrecoup qui suivra toujours le praticien toute sa vie.

Les formes de magie se classent en « pur » ou « impures » car elles obéissent au lois de la nature ou la viole par leurs usages.

Un praticien donné ne pourra pas pratiquer plus de TROIS magies dans toute sa vie et TOUTES de la même classe (toutes « pures » ou toutes « impures »). Maitriser suffisamment une magie pour pouvoir s'en servir demande au moins 10 ans d'apprentissage.

Une fois les « contrecoups » acceptés par le Joueur, celui-ci pourra faire ce que bon lui semble parmi les effets et le *style* imposé par la magie. Il n'y-a pas de listes de sorts imposés ; seulement des effets typiques.

Un/des ZHUL(S) rencontré(s) par l'usage d'un sort oblige le joueur en instance à l'affronter en conflit sans opposition obligatoirement.

En voici la liste :

Nom	Classe	Effets type	Contrecoup néfaste
Magie Élémentaire	pure	Création, métamorphose et destruction des 4 éléments (Eau, terre, feu, air)	Offrandes régulières aux éléments ou gros problèmes
Invocation des ancêtres	pure	Invoquer un ancêtres décédé pour qu'il réponde à la demande de l'invocateur	L'on disparaît à l'invocation et meurt si l'invoqué meurt
Illusionnisme	impure	Tout faire (!) mais illusoirement, rien n'est vrai, rien de définitif	Ne peut dire la vérité toute nue
Alchimie	pure	Transmuter une matière en une autre : poudres, potions, fumerolles, ambres	Nécessite un laboratoire (lieu de pouvoir) ou invalide les créations
Magie Divinatoire	pure	Voir le futur de...	A sacrifié ses souvenirs pour voir le futur (1 an de mémoire)
Magie du Mao	impure	Pourrir, détruire et corrompre le vivant, la santé mentale, les corps. Malédictions en tout genre & Nécromancie.	SALAUD uniquement ! + diverses difformités
Magie de la nuit et des brumes	impure	Maitriser la brume et les ZHULS, les comprendre, les manipuler	SALAUD uniquement ! + Manipuler un ZHUL (conflit obligatoire)

D'une manière ou d'une autre, la magie marque son utilisateur qui finira toujours par paraître étrange aux yeux du commun. Le Joueur peut rajouter des modifications auriques, mentales ou corporelles de son choix qui ne seront pas nécessairement handicapante mais toujours cosmétiques.

Plus le temps passe et plus elles seront apparentes.

Si l'ALCHIMIE et la magie DIVINATOIRE se pratique dans un « temple », les autres formes de magie peuvent se pratiquer en extérieur ou dans des lieux non consacrés à l'art et attirerons donc à coup sur un ou plusieurs ZHULS sur le sorcier la nuit suivante (ou actuelle s'il est assez fou pour le faire de nuit).

Il existe un « rite de purification » qui prends 1 heure d'incantation environ qui permet de ne pas attirer de ZHUL mais du coup ralentit le lancement du sort subséquent d'autant. Il ne nécessite que le l'eau de source pure (vieille de moins d'une semaine et non souillée ou mélangée) et est connue de tous les mages sans exception : c'est le premier apprentissage.

Les RELIGIONS

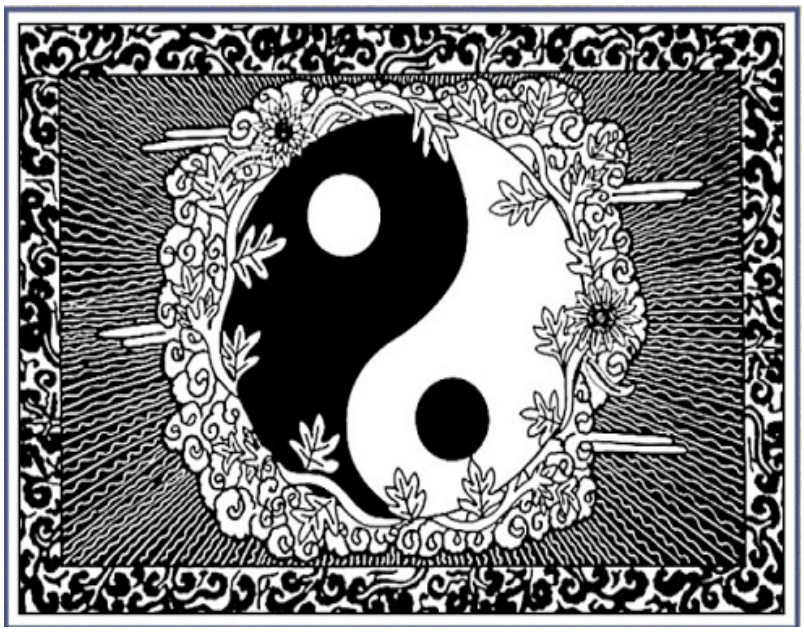
Les religions du Monde des brumes sont assez nombreuses, mais on en distingues 3 principales : Le TAO, le MAO & le Culte des ancêtres. S'ajoutant à cela une myriades de cultes locaux ou de sectes naissantes. Les îles sont nombreuses et les mœurs tout autant, mais la religion officielle seule reconnue par l'Empire est le TAO. Le Culte des ancêtres est considérée comme de l'idolâtrie par l'empereur lui-même et sa court la plupart du temps mais est plutôt bien tolérée. Le MAO est la religion du « mal » à la sauce de cet univers et chaque sectateur de ce courant de pensée est pourchassé à mort. Ces trois religions bâtissent des temples et autre lieux de cultes... Pour les autres cultes mineurs, les choses sont tout autres.

Rassemblements improvisés, églises de pèlerins en mouvement ou simples pierres dressées et gravés de symboles étranges, les cultes mineurs se manifestent de bien des manières. Doués de moins de pouvoirs que les 3 grandes religions car il-y-a moins de personnes à y croire et participer à la vie du culte tout simplement.

Chaque religion se pratique dans les temples ou en dehors, et selon l'endroit ou les pratiques se font et le nombre d'officiant – de temps en temps – des miracles se produisent.

A cela il faut rajouter que les temples enseignent certaines formes de Magies à ceux qui veulent devenir disciples. L'on peut connaître jusqu'à 3 magies mais l'on appartient à un seul culte.

En voici le détail :



Le TAO

Le TAO est la religion majeure de l'empire. La décrire est difficile. Née de l'observation de la nature qui tend toujours vers un équilibre absolu ; l'on tente d'atteindre ce même équilibre corps+esprit pour l'homme. L'on peut passer une bonne partie de sa vie en prière aux déités de la nature et pratiques diverses (respiration, méditation, arts martiaux & nourriture équilibrée surtout).

Le TAO se passe sur l'acceptation de tous les aspects de la vie, et donc surtout sa fin. Il faut jouir de la vie sans s'attacher à ses aspects négatifs et accepter les « dons » de l'existence sans en juger, jamais.

Magie lié : « Magie des éléments »

Miracles communs en temple :
* Prières pour les moissons, l'eau, la fertilité,
* Bénédictions diverses et variées aux personnes,
* Guérison des blessures par impositions des mains (prêtres),
* Offrandes d'objet pour bénédictions plus durables,
* Purifications & Exorcismes.

Miracles hors temple :
* Appel à la chance,
* Contact avec la Terre pour la force dans l'épreuve,
* Sanctifications des terres,
* Cérémonie d'enterrement pour éviter les âmes sans repos.

Le MAO

Le MAO est une version différente du TAO mais avec une base religieuse commune : le culte de la Nature. La principale différence est sa conception de la manière dont il faut vivre. Si le TAO prédispose à l'équilibre, la vie et la joie de cette existence. Le MAO voit en la force de vie celle qui décompose les morts pour faire renaitre la vie.

Pourriture & décomposition sont les « bénédictions » du MAO. Le prétendant au culte peut espérer vaincra sa propre mortalité pour revenir en mort-vivant s'il s'est suffisamment impliquer dans des sacrifices au MAO. Magie néfaste pour le commun & croyances porteuses de mort pour tous.

Magie lié : « Magie du Mao »

Miracles communs en temple :
* Malédiction (les puissantes sont de la magie),
* Sacrifices d'êtres vivants pour le pouvoir ou les biens,
* Culte des morts / Nécromancie (faible).

Miracles hors temple :
* Malédiction bénigne,
* Parler avec les morts (esprits ou cadavres),
* Appeler la malchance sur un vivant (faible).

(Les effets puissants ce ce culte à la nature sont obtenu par la magie uniquement)

Le Culte des Ancêtres

Le Culte des Ancêtres vit sur le postulat qu'il existe 2 humanités : L'une est commune et vivra une vie sans histoire si elle suit les paroles (et ordres) des représentants de la seconde humanité. Ces derniers sont les bénis du destin, les héros authentiques qui vivront pour toujours dans la mémoire des hommes. Les esprits de ces derniers peuvent protéger des peuples entiers et les vivants peuvent même les invoquer au risque de leur vie elle-même pour une aide plus substantielle.

Magie lié : « Invocation des ancêtres »

Miracles communs en temple :
* Prière aux ancêtres pour s'attirer la chance,
* Causer à un illustre ancêtre,
* Invoquer l'image d'un ancêtre,
* Statuettes d'argile permettant de faire appel de chez soi.

Miracles hors temple :
* Bénédiction (faible) pour faire appel à la force d'un ancêtre,
* Retrouver le chemin emprunté par un ancêtre (pèlerinage).

16

Le Ancêtres les plus connus...

Nom	Etait...	Talents & Exploit(s)	Illuminé ?
Li-Ichi-Ki (« Li une terre »)	Empereur	Unificateur de Zhong	non
« Indomptable »	Héros	Tueur de ZHULS, Tueur de brigands	non
Rana « main secourable »	Héros	Bâtisseur, inventeur, facilitateur en tout	non
Jin-Chi « Un avec tout »	Prêtre TAO	Créateur du TAO, 1er illuminé (?)	oui
Ko « l'Unique »	Ecrivain	Créateur du « Culte des ancêtre », poète	non
« Océan de sagesse »	Prêtre (?)	Prêtre : nature, Philosophe, Historien	(?)
Esuna « touché de soie »	Courtisane	Séductrice & Espionne devenue impératrice	non
Rokhu	Mendiant	A empêcher une île de s'écraser sur une autre de ses mains seules... (Martyr)	non
« Roi sans couronne »	Voyageur	Samaritain ayant vécu sans jamais mentir	oui

Autres cultes mineurs...

L'adoration de la nature calme les peurs de bon nombre de personnes quant à l'avenir et leurs soucis quotidien, leurs craintes quant à leur survie... mais ce n'est pas toujours le cas. De même, il est bien des choses que même les illustres ancêtres qui les ont précédés ne peuvent faire pour eux.

Voici quelques exemples de cultes mineurs existants. N'hésitez pas à en inventer d'autres. Quoi qu'il en soit, il-y-a peu de chance qu'ils aient beaucoup de pouvoirs ou fassent des miracles.

Exemples de cultes mineurs :

* Culte des 4 divinités de Chance (Jeu, Amour, Labeur & Guerre),
* Fuu, le dieu « roche-qui-vole » (culte du minéral lui-même),
* Rai-Long, dieu terrestre « et seul vrai empereur »
  (un homme sous un masque joue ce rôle et le masque a souvent changé d'homme... (offre des bénédictions matérielles)),

et enfin, ce qu'il-y-a probablement de pire :

* (Tout culte ou un ZHUL est devenu déité mineure).